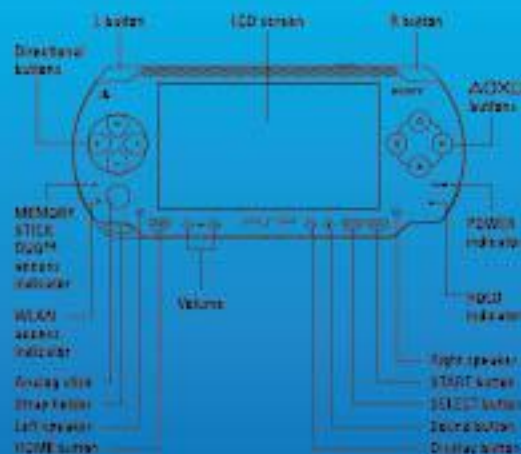


Getting Started



Game Controls

Menu

- ↑↓←→
- ⊗ button
- Ⓞ button

- Select
- Confirm
- Return to previous menu

In-game

- ↑↓←→
- L button
- R button
- analog stick
- △ button
- Ⓢ button
- ⊗ button

- Move cube
- Pan camera left
- Pan camera right
- Rotate camera
- Zoom camera In
- Zoom camera Out
- Activate item

Main Menu

When the Main Menu appears, choose any of the five options to begin the game to:

One Player - Choose this for a one player game.

Two Player - Choose this for a two player game.

Level Editor - Choose this to create your own Cube™ level.

Options - Choose this to change in-game options.

Extras - Choose this to access the in-game extras.



ONE PLAYER

The one player game consists of 135 levels that will give your puzzle skills a work out. In each level you will race against the clock, dodge obstacles and solve puzzles to reach the exit. In the beginning you will be able to select from three available zones. By completing two zones in one section, more difficult zones in the next section will be unlocked.



START PLATFORM

When you begin a single player game you will be taken to the Start Platform. From here you are able to access the game levels you have unlocked as well as a series of training levels to help learn the basics. To enter a level, roll onto a portal and select an available level from the list. To begin with, only the first level in each unlocked zone is available. More levels become selectable on the list as you complete them.



The selectable portals on the Start Platform are listed below.

Training - Enter this portal to learn how to play Cube™. In Training you will be taught how to move around and become aware of the many entities in each zone.

Custom - Enter this portal to load a level that was made in the Level Editor.

Easy - Enter one of these three portals to access the Easy Zones.

Medium - Enter one of these three portals to access the Medium Zones. These zones can be unlocked by completing the Easy Zones.

Hard - Enter one of these three portals to access the Hard Zones. These zones can be unlocked by completing the Medium Zones.

Bonus - Enter this portal to access secret levels. These levels are unlocked by earning a "Gold" in each level of a zone. Completing a Bonus level will unlock music for the Level Editor.

GAMEPLAY SCREEN

Player Cube

Key Count - Displays the number of Keys you have collected.

Time Limit - Displays how much time you have left to complete the level.

Gold Time Limit - Displays how much time you have left to earn a "Gold".



PAUSE MENU

Press the START button during a level to access the Pause Menu. From the Pause Menu you can resume the game, restart the level, skip to the next level, return to the Start Platform or go back to the Main Menu.



VICTORY SCREEN

Rolling onto the exit in each level will complete the level and take you to the Victory Screen. The Victory Screen shows you how long it took to finish the level and how many keys you collected. If you complete a level within the Gold Time Limit and collect all of its Keys, you will be awarded a "Gold" for the level.



From the Victory Screen, you are able to continue on to the next level, restart the current level, return to the Start Platform or go back to the Main Menu.

DEFEAT SCREEN

Each zone is riddled with dangers of all shapes and sizes. If you are defeated or time runs out you will be taken to the Defeat Screen.

From the Defeat Screen you are able to restart the current level, skip to the next level (if it is unlocked), return to the Start Platform or go back to the Main Menu.



TWO PLAYER

Using two PSP® systems allows you to play with or against your friends. To begin a Two Player game, select the Two Player option from the Main Menu. If both players have their own copy of Cube™ select Ad Hoc from the Two Player Menu, otherwise use Game Share.



Connecting with Ad Hoc

1. First ensure the WLAN switches on both PSP® systems are on.
2. The first player selects "Host a game" and chooses a game type and level.
3. The second player selects "Join a game" and chooses the game created by the Hosting player.

Connecting with Game Share

1. Ensure the WLAN switches on both PSP® systems are on.
2. On the host PSP® system select "Single Player, Multiplayer Navy, or Multiplayer Pink" from the Game Share Menu.
3. On the client PSP® system select Game Share from the Main Menu and select the name of the hosting player.
4. Confirm the download on the host PSP® system and then select a game type and style.
5. Follow the directions on the client PSP® system to begin a game.

**The game information will remain on the client PSP® system until it is restarted.*

TWO PLAYER GAME TYPES

Collect

Collect as many keys as you can before the other player.
The player with the most keys wins.



Co-op

Work together to reach the exit.



Battle

Use bombs and guiders to destroy your opponent...
before they do the same to you.



Race

Avoid obstacles and put them in your opponent's path as
you both race to the exit.



SAVE/LOAD

A Memory Stick Duo™ or Memory Stick PRO Duo™ is required in order to save game data. At least 576 KB of memory is necessary to save during a One Player game and you must have at least 640KB of memory available to save a level in the the Level Editor.

Saving in One Player

This game saves data automatically at certain points. Do not remove the Memory Stick™ or switch off the PSP® system, when the Memory Stick Duo™ access indicator is flashing.

Loading in One Player

From the Title Menu select "Load Game" to enter the Data Select Screen. Select the data you would like to load with the  button, and then press the  button to exit.

Saving in the Level Editor

In the Level Editor press the START button to bring up the Menu Options. Choose "Save Game" to enter the Data Select Screen. Select the area where you would like to save and press the  button, and then press the  button to exit.

Loading in the Level Editor

In the Level Editor Menu select "Load Level" to enter the Data Select Screen. Select the data you would like to load with the  button, and then press the  button to exit.

OPTIONS

BGM Volume

Using the directional buttons you can move the bar left to lower the volume or move the bar right to raise the volume of the background music.

SFX Volume

Using the directional buttons you can move the bar left to lower the volume or move the bar right to raise the volume of the sound effects.

Save Game

This will allow you to save your game manually when autosave is turned off.

Delete Game

This will allow you to delete a file and free up space on the Memory Stick™.

LEVEL EDITOR

The Level Editor is a tool that allows you to create and edit your own Cube™ levels. Enter the Level Editor by selecting it from the Main Menu.

Level Editor Menu

After choosing Level Editor from the main menu, choose one of the following options to continue.

New Level - Choose this to begin creating a level.

Load Level - Choose this to load and edit a previously saved level.

Editor Controls

Menu



X button

O button

Select

Confirm

Return to previous menu

Normal Editing



L button

R button

Move horizontally

Move grid down

Move grid up

ⓧ button	Places current entity
⓪ button	Enter manipulate mode
ⓐ button	Opens properties window
Ⓢ button	Opens entities list window
analog stick	Rotate camera
Hold L button and R button then press up on the analog stick	Zoom in
Hold L button and R button then press down on the analog stick	Zoom out
START button	Brings up the Level Editor Start Screen

Manipulate Mode

Hold ⓧ button	Enter move mode
⓪ button	Return to normal mode
ⓐ button	Delete entity/Returns to normal mode
Ⓢ button	Copy entity (pressing ⓪ button will return to normal mode with the copied entity selected as the current placement entity)
R button	Spin entity left
L button	Spin entity right
↑ button	Pitch entity forward
↓ button	Pitch entity back
← button	Yaw entity left
→ button	Yaw entity right

Move Mode

←→↑↓	Moves selected entity horizontally
L button	Moves selected entity down
R button	Moves selected entity up

MENU OPTIONS

These options are accessed at anytime during level editing by pressing the START button.

New Level - Allows you to create a new level in the editor.

Load Level - Allows you to load a previously saved level to edit.

Save Level - Saves current level.

Save Level As - Allows you to save current level as a new file.

Delete Level - Allows you to select a saved level to delete.

Test Level - Begins a game using the current level.

Exit Level - Returns you to the game's Main Menu.



ENTITY LIST

Pressing the  button in normal editing mode brings up the Entity List. The Entity List provides access to all the entities that you can place within your levels. Highlight an entity and press the  button to choose an entity and return to the main editor or press the  button to cancel and return to the main editor.

PROPERTIES LIST

Pressing the **A** button on a placed entity will bring up the Properties List, which allows you to change the properties of the currently selected entity. You change properties by pressing the left button to increase or the right button to decrease a value or by pressing the **X** button to select a sub-entity. You then press the **A** button again to return to the main editor. Pressing the **A** button while not on an entity will bring up the level time and music.

ZONES

Below are the zones that you will be facing for each difficulty.

Easy



Pink Zone



Purple Zone



Red Zone

Medium



Blue Zone



Navy Zone



Aqua Zone

Hard



Violet Zone



Yellow Zone



Gold Zone

INTERACTIVE OBJECTS

Items

Keys



Keys are scattered throughout each level. By collecting all the Keys and completing a level within the Gold Time Limit you will receive a "Gold". Earning a "Gold" on all of the levels within a zone will unlock a Bonus Level.

Portal



Roll over these to complete the level.

Holo Projector



Your cube will become invincible for a limited amount of time after rolling through this.

Power Ball



Collecting these will give your cube a burst of energy that can be used to destroy any danger in the immediate area.

Clone Cube



Collect the Clone Cube to build a block in a needed position.

Guider Arrow



Roll into these to change the direction of a rolling Bomb.

Sticky Arrow Guider



Roll onto the sticky arrows and stamp back to the platform to guide rolling Bombs into other dangers.

Entities

Breakable



Guide Bombs into these cubes to blow them up.

Direct



Controls the direction of the player cube.

Push



The cubes can be pushed around the platform to build bridges or other platforms.
Handy for getting to hard to reach places.

Timers



Rolling on these will stop time. Once rolled off, the timer will resume.

Vator



These cubes are elevator cubes that move up and down or side to side. Helpful
for getting to hard to reach places.

Breakaway



Roll over these cubes but don't stop, as they will break away within seconds.
Good for losing enemies.

Triggers

Multi



Roll through the Multi icon to extend a single cube into a longer platform. Helps you reach other platforms.

Spin



Roll through the Spin icon to rotate part of a platform.

Vator



Roll through the Vator icon to activate a Vator cube.

Hazards



These hazards will attack your cube if you get too close.



Barrier



Barriers stop anything trying to pass through.

Bomb



If you collide with one of these your cube will explode.

Fan



Fans push your cube along the platform.

Fader



Faders have a Bomb inside them that are exposed periodically for a short time.

Force



This will force your cube to roll onto the next cube.

Holder



These will trap you in place for a short time.

Shooter



Timed shots will destroy your cube if hit.

Sinker



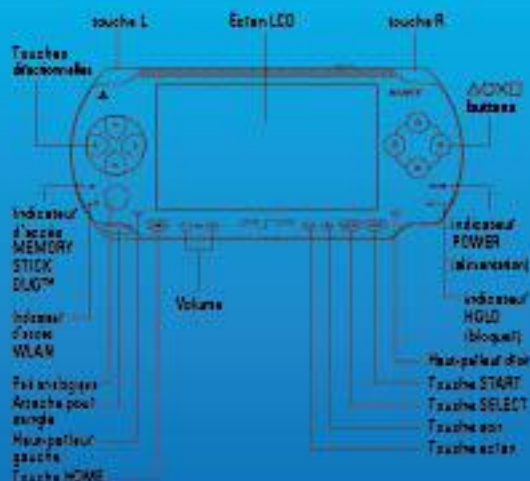
Your cube will sink if you roll onto this.

Restrictor



Momentarily stops your cube from rolling onto the side where the restrictor is.

Pour commencer



Commandes

Menus

↑↓←→
touche 
touche 

Sélectionner
Confirmer
Retour au menu précédent

En cours de partie

↑↓←→
touche 
touche 
pad analogique
touche 
touche 
touche 

Déplacer cube
Panoramique à gauche
Panoramique à droite
Faire pivoter la caméra
Zoom avant
Zoom arrière
Activer élément

LANCER LE JEU

Menu titre

Lorsque le menu titre apparaît, choisissez l'une de ces trois options pour continuer.

Continuer partie - continuer la dernière partie sauvegardée.

Nouvelle partie - commencer une nouvelle partie.

Charger partie - charger une partie sauvegardée à partir du Memory Stick™.



Nouvelle partie

Une fois l'option Nouvelle partie sélectionnée, vous serez conduit vers l'écran « Saisir nom du profil ». Tapez votre nom et choisissez Entrer pour continuer vers le Menu principal.



Menu principal

Lorsque le Menu principal apparaît, sélectionnez l'une de ces cinq options pour lancer le jeu.

Un joueur - pour lancer une partie Un joueur.

Deux joueurs - pour lancer une partie Deux joueurs.

Éditeur niveau - pour créer votre propre niveau Cube™.

Options - pour modifier les options de jeu.

Extras - pour accéder aux extras.



UN JOUEUR

Une partie Un joueur est composée de 135 niveaux qui mettront vos talents de réflexion à l'épreuve. À chaque niveau, vous devrez courir contre la montre, éviter les obstacles et résoudre les énigmes pour atteindre la sortie. Dans un premier temps, vous pourrez sélectionner l'une des trois zones qui vous seront proposées. Si vous en complétez deux dans une même section, vous débloquerez de nouvelles zones plus difficiles dans les niveaux suivants.



PLATEFORME DE DÉPART

Avant de commencer une partie Un joueur, vous devrez passer par la Plateforme de départ. De là, vous pourrez accéder aux niveaux que vous avez débloqués ainsi qu'à une série de niveaux d'entraînement, qui vous aideront à vous familiariser avec les bases du jeu. Pour entrer dans une zone, roulez sur un portail et sélectionnez un des niveaux disponibles de la liste. À votre première visite, seul le premier niveau de chaque zone sera accessible.



D'autres seront débloqués à mesure que vous progresserez dans le jeu. Les portails disponibles sur la Plateforme de départ sont les suivants :

Entraînement - entrez ici pour vous familiariser avec les principes de bases de Cube™. En mode Entraînement, vous apprendrez à vous déplacer et à reconnaître les nombreux éléments de chaque zone.

Personnalisé - entrez ici pour charger un niveau créé dans l'Éditeur.

Facile - entrez dans l'un de ces portails pour accéder aux zones Faciles.

Moyen - entrez dans l'un de ces portails pour accéder aux zones Moyennes. Complétez le mode Facile pour débloquer ces zones.

Difficile - entrez dans l'un de ces portails pour accéder aux zones Difficiles. Complétez le mode Moyen pour débloquer ces zones.

Bonus - entrez ici pour découvrir les niveaux secrets. Vous les débloquerez en gagnant une médaille en « Or » sur chacun des niveaux d'une zone. De nouvelles bandes son pour l'Éditeur viendront récompenser vos victoires en mode Bonus.

ÉCRAN DE JEU

Cube du joueur

Compte clés - affiche le nombre de Clés ramassées.

Chronomètre - affiche le temps restant pour compléter le niveau.

Chronomètre Or - affiche le temps restant pour remporter « l'Or ».



MENU PAUSE

Appuyez sur la touche START au cours de la partie pour accéder au menu Pause. De là, vous pourrez reprendre le jeu, recommencer le niveau, passer au niveau suivant, retourner à la Plateforme de départ ou au Menu principal.



ÉCRAN DE VICTOIRE

Vous complétez un niveau en roulant jusqu'à la sortie et atteindrez ainsi l'Écran de victoire. Vous y apprendrez combien de temps il vous aura fallu pour terminer le niveau et combien de clés vous aurez ramassées. Si vous finissez dans la limite Or et ramassez toutes les Clés, vous gagnerez l'Or pour ce niveau.

À partir de cet écran, vous avez la possibilité de continuer vers le niveau suivant, de recommencer le niveau actuel, de retourner à la Plateforme de départ ou au Menu principal.



ÉCRAN D'ÉCHEC

Chaque zone est parsemée de dangers de toutes sortes et de toutes tailles. Si vous êtes mis en échec ou que le temps vient à vous manquer, vous serez dirigé vers l'Écran d'échec.

À partir de cet écran, vous avez la possibilité de recommencer le niveau actuel, de passer au niveau suivant (s'il est débloqué), de retourner à la Plateforme de départ ou au Menu principal.



DEUX JOUEURS

Muni de deux PSP®, vous allez pouvoir jouer avec ou contre vos amis. Pour lancer une partie Deux joueurs, sélectionnez l'option Deux joueurs dans le Menu principal. Si les joueurs possèdent chacun un exemplaire de Cube™, sélectionnez Ad Hoc dans le menu Deux joueurs – dans le cas contraire, utilisez la fonction Partage.



Se connecter avec Ad Hoc

1. Commencez par vous assurer que les interrupteurs WLAN sont bien branchés.
2. Le premier joueur sélectionne « Accueillir une partie » et choisit un type de jeu et le niveau.
3. Le second joueur sélectionne « Rejoindre une partie » et choisit le nom de l'Hôte.

Se connecter avec le Partage de jeu

1. Commencez par vous assurer que les interrupteurs WLAN sont bien branchés.
2. Sur la PSP® hôte, sélectionnez « Un joueur, multijoueur Navy marine ou multijoueur Pink » dans le menu Partage de jeu.
3. Sur la seconde PSP®, sélectionnez Partage de jeu dans le Menu principal, puis le nom de l'hôte.
4. Confirmez le téléchargement sur la PSP® hôte, puis sélectionnez le type et le style du jeu.
5. Sur la seconde PSP®, suivez les indications pour commencer à jouer.

**Les données de jeu resteront sur la seconde PSP® jusqu'à ce qu'elle soit relancée.*

TYPES DE PARTIES DEUX JOUEURS

Ramassage

Ramassez autant de clés que possible avant la fin du temps imparti. Celui des deux joueurs qui en aura le plus sera déclaré vainqueur.



Coopération

Travaillez en équipe pour atteindre la sortie.



Combat

Servez-vous des bombes et des changements de direction pour détruire votre adversaire... avant qu'il ne vous arrive la même chose.



Course

Évitez les obstacles et poussez-les devant votre adversaire pour atteindre la sortie le premier.



SAUEGARDER / CHARGER

Un Memory Stick Duo™ ou Memory Stick PRO Duo™ est nécessaire pour sauvegarder les données de jeu. Au moins 576KB d'espace libre est nécessaire en mode Un joueur pour sauvegarder une partie et au moins 640KB d'espace libre est nécessaire pour sauvegarder un niveau dans l'Éditeur de niveaux.

Sauvegarder en mode Un joueur

Ce jeu sauvegarde automatiquement les données. Ne retirez pas le Memory Stick™ et n'éteignez pas la PSP® quand l'indicateur d'accès du Memory Stick Duo™ clignote.

Sauvegarder en mode Un joueur

Dans le menu Titre, sélectionnez « Charger partie » pour accéder à l'écran de Sélection des données. Sélectionnez les données que vous souhaitez charger en appuyant sur la touche , puis sur la touche  pour sortir.

Sauvegarder dans l'Éditeur de niveaux

Dans l'Éditeur de niveaux, appuyez sur la touche START pour faire apparaître les Options de menu. Choisissez « Sauvegarder partie » pour accéder à l'écran de Sélection des données. Sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder les données, appuyez sur la touche , puis sur la touche  pour sortir.

Charger dans l'Éditeur de niveaux

Dans l'Éditeur de niveaux, sélectionnez « Charger partie » pour accéder à l'écran de Sélection des données. Sélectionnez les données que vous souhaitez charger en appuyant sur la touche , puis sur la touche  pour sortir.

OPTIONS

Volume Musique

À l'aide des touches directionnelles, déplacez la barre vers la gauche pour baisser le volume de la musique ou vers la droite pour l'augmenter.

Volume effets spéciaux

À l'aide des touches directionnelles, déplacez la barre vers la gauche pour baisser le volume des effets spéciaux ou vers la droite pour l'augmenter.

Sauvegarder partie

Vous permet de sauvegarder la partie manuellement quand la fonction d'autosauvegarde est désactivée.

Effacer partie

Vous permet d'effacer un fichier pour libérer de l'espace sur le Memory Stick™.

ÉDITEUR DE NIVEAUX

L'Éditeur de niveaux est un outil qui vous permet de créer et d'éditer vos propres niveaux Cube™. Entrez dans l'Éditeur de niveaux en le sélectionnant dans le Menu principal.

Menu de l'Éditeur de niveaux

Après avoir choisi l'Éditeur de niveaux dans le menu principal, sélectionnez l'une des options suivantes pour continuer.

Nouveau niveau - pour lancer la création d'un niveau.

Charger niveau - pour charger et éditer un niveau sauvegardé.

Commandes de l'Éditeur

Menu



touche X

touche O

Sélectionner

Confirmer

Retour au menu précédent

Normal Editing



touche L

touche R

Se déplacer horizontalement

Faire défiler la grille vers le bas

Faire défiler la grille vers le haut

touche 	Place l'élément en cours
touche 	Entrer dans le mode manipule
touche 	Ouvre la fenêtre des propriétés
touche 	Ouvre la liste des éléments
pad analogique	Faire pivoter la caméra
Maintenir les touches   , puis appuyer sur « haut » du pad analogique	Zoom avant
Maintenir les touches   , puis appuyer sur « bas » du pad analogique	Zoom arrière
touche START	Fait apparaître l'écran de départ de l'Éditeur de niveaux

Manipulate Mode

Maintenir la touche 	Entrer dans le mode déplacement
touche 	Retour au mode normal
touche 	Supprimer élément / Retour en mode normal
touche 	Copier un élément (en appuyant sur la touche  , vous retournerez en mode normal – l'élément copié est sélectionné comment l'élément de placement en cours)
touche 	Faire tourner l'élément à gauche
touche 	Faire tourner l'élément à droite
touche 	Incliner l'élément vers l'avant
touche 	Incliner l'élément vers l'arrière
touche 	Dévier l'élément à gauche
touche 	Dévier l'élément à droite

Move Mode

   	Déplace l'élément sélectionné horizontalement
touche 	Déplace l'élément sélectionné vers le bas
touche 	Déplace l'élément sélectionné vers le haut

OPTIONS DE MENU

Ces options sont accessibles à n'importe quel moment au cours de l'édition d'un niveau en appuyant sur la touche START.



Nouveau niveau - vous permet de créer un nouveau niveau dans l'éditeur.

Charger niveau - vous permet de charger un niveau sauvegardé et de l'éditer.

Sauvegarder niveau - sauvegarder le niveau en cours.

Sauvegarder niveau sous - vous permet de sauvegarder le niveau en cours comme nouveau fichier.

Supprimer niveau - vous permet de supprimer le niveau sélectionné.

Tester niveau - commencer une partie avec le niveau en cours.

Quitter niveau - retour au Menu principal du jeu.

LISTE D'ÉLÉMENTS

En appuyant sur la touche  dans le mode d'édition normal, vous ferez apparaître la Liste d'éléments. La Liste d'éléments vous donne accès à tous les éléments que vous pouvez placer dans votre niveau. Placez-vous sur un élément et appuyez sur la touche  pour le sélectionner et retourner à l'éditeur principal ou appuyez sur la touch  pour annuler et retourner à l'éditeur principal.

LISTE DES PROPRIÉTÉS

Placez-vous sur un élément et appuyez sur la touche **A** pour faire apparaître la Liste des propriétés, qui vous permet de modifier les propriétés de l'élément en cours. Augmentez une valeur en appuyant sur la touche gauche ou diminuez-la à l'aide de la touche droite. Sélectionnez un sous-élément avec la touche **X**. Appuyez à nouveau sur la touche **A** pour retourner à l'éditeur principal. Vous ferez apparaître les valeurs du chronomètre et de la musique si vous appuyez sur la touch **A** alors que vous n'avez encore sélectionné aucun élément.

ZONES

Ci-dessous, les zones que vous rencontrerez dans chaque difficulté.

Easy



Zone Pink (rose)



Zone Purple (pourpre)



Zone Red (rouge)

Medium



Zone Blue (bleu)



Zone Navy (bleu marine)



Zone Aqua (aqua)

Hard



Zone Violet (violet)



Zone Yellow (jaune)



Zone Gold (or)

OBJETS INTERACTIFS

Objets

Clés



Les clés sont éparpillées à travers le niveau. Si vous ramassez toutes les Clés dans la limite Or du temps imparti, vous gagnerez la mention « Or ». Obtenez une mention « Or » sur chaque niveau d'une zone pour débloquer un niveau Bonus.

Portal



Roulez dessus pour quitter le niveau.

Holo projecteur



Roulez dessus et votre cube deviendra invincible pendant un certain temps.

Boule d'énergie



Ramassez-les pour donner un coup de fouet à votre cube et détruisez les dangers les plus proches.

Cube clone



Ramassez le Cube clone pour construire un bloc dans la position souhaitée.

Flèche directionnelle



Roulez dessus pour changer la direction d'une Bombe roulante.

Flèche collante



Roulez sur ces flèches collantes et remontez sur la plateforme pour guider les Bombes roulantes vers d'autres dangers.

Éléments

Cassable



Guidez les bombes vers ces cubes pour les faire exploser.

Direction



Commande la direction du cube du joueur.

Pouss-cube



Les cubes peuvent être poussés sur la plateforme pour construire des ponts. Pratique pour atteindre des endroits apparemment inaccessibles.

Cube chrono



Roulez dessus pour arrêter le temps. Quand vous le quitterez, le chrono repartira.

Cube élévateur



Ces cubes sont des élévateurs qui se déplacent verticalement et horizontalement. Pratiques pour atteindre des endroits apparemment inaccessibles.

Cube destructible



Roulez sur ces cubes mais ne vous arrêtez pas, ils se détruiront dans les secondes qui vont suivre. Excellent pour semer les ennemis.

Déclencheurs

Multi



Roulez dessus pour étirer un cube simple en une plateforme. Vous aide à atteindre d'autres plateformes.

Rotation



Roulez dessus pour faire tourner une partie d'une plateforme.

Cube élévateur



Roulez dessus pour activer le Cube élévateur.

Dangers



Roulez dessus pour activer le Cube élévateur.



Barrière



Les barrières arrêtent tout.

Bombe



Heurtez l'un de ces cubes et vous exploserez.

Ventilateur



Les ventilateurs poussent votre cube à travers la plateforme.

Phare



Il contient une bombe, exposée pendant quelques secondes à intervalles réguliers.

Force



Il vous forcera à rouler sur le cube suivant.

Bloqueur



Il vous gardera prisonnier un cours laps de temps.

Tireur



Des tirs chronométrés qui détruiront votre cube s'ils le touchent.

Fosse



Votre cube coulera si vous roulez dessus.

Limiteur



Empêche momentanément votre cube de rouler sur le côté du Limiteur.

LANCIARE IL GIOCO

Menu titoli

Nel menu dei titoli, scegli una delle tre opzioni disponibili per proseguire.

Continua partita - Continua la partita con l'ultimo profilo salvato.

Nuova partita - Inizia una partita da zero.

Carica partita - Carica una partita precedentemente salvata sulla Memory Stick™.



Nuova partita

Dopo aver selezionato Nuova partita, accederai alla schermata di inserimento del nome. Inserisci il nome e premi Inserisci per accedere al menu principale.



Menu principale

Nel menu principale, scegli una delle cinque opzioni di avvio della partita disponibili.

Un giocatore - Selezionalo se desideri giocare a una partita per un giocatore.

Due giocatori - Selezionalo se desideri giocare a una partita per due giocatori.

Editor livello - Selezionalo se desideri creare il tuo livello Cube™ personalizzato.

Opzioni - Selezionalo se desideri cambiare le opzioni di gioco.

Extra - Selezionalo per accedere ai contenuti extra di gioco.



UN GIOCATORE

La partita per un giocatore include 135 livelli che metteranno a dura prova le tue abilità logiche. In ogni livello, dovrai combattere contro il tempo, evitare ostacoli e risolvere puzzle per raggiungere l'uscita. All'inizio puoi scegliere fra tre zone disponibili. Se completi due zone in una sezione, riuscirai a sbloccare zone più difficili nella sezione successiva.



PIATTAFORMA DI AVVIO

Selezionando la partita per un giocatore, viene visualizzata la piattaforma di avvio, da cui potrai accedere ai livelli sbloccati e ad alcuni livelli di allenamento per familiarizzarti con le nozioni di base del gioco. Per entrare in una zona, rotola sul portale desiderato e seleziona un livello disponibile dall'elenco visualizzato. Inizialmente è disponibile solo il primo livello in ogni zona sbloccata. Man mano che completi ulteriori livelli, ne potrai selezionare altri dall'elenco.



Ecco i portali selezionabili dalla piattaforma di avvio.

Pratica - Accedi a questo portale per imparare a giocare a Cube™. In tal modo, potrai imparare a spostarti e a riconoscere le varie entità presenti nelle diverse zone.

Personalizza - Accedi a questo portale per caricare un livello creato con l'editor di livelli.

Facile - Accedi a uno di questi tre portali per accedere alle zone di difficoltà bassa.

Medio - Accedi a uno di questi tre portali per accedere alle zone di difficoltà media. Queste zone possono essere sbloccate completando le zone di difficoltà bassa.

Difficile - Accedi a uno di questi tre portali per accedere alle zone di difficoltà elevata. Queste zone possono essere sbloccate completando le zone di difficoltà media.

Bonus - Accedi a questo portale per accedere ai livelli segreti. Puoi sbloccare questi livelli aggiudicandoti un Oro in tutti i livelli di una zona. Completando un livello bonus, potrai sbloccare la musica per l'editor di livelli.

SCHEMATA DI GIOCO

Cubo del giocatore

Contatore di chiavi - Mostra il numero di chiavi raccolte.

Tempo limite - Mostra il tempo restante per completare il livello.

Tempo limite Oro - Mostra il tempo restante per aggiudicarti un Oro.



MENU DI PAUSA

Nel corso della partita, premi il tasto START per accedere al menu di pausa. Da questo menu puoi tornare alla partita, riavviare il livello, passare al livello successivo, tornare alla piattaforma di avvio o tornare al menu principale.



SCHERMATA VITTORIA

Rotolando fino all'uscita, completi ciascun livello e accedi alla schermata della vittoria, in cui puoi consultare il tempo che hai impiegato per completare il livello e le chiavi raccolte. Se completi il livello entro il tempo limite Oro e raccogli tutte le chiavi presenti, ti aggiudichi l'Oro del livello.



Da questa schermata, puoi passare al livello successivo, riavviare il livello corrente, tornare alla piattaforma di avvio o tornare al menu principale.

SCHERMATA SCONFITTA

In ogni zona, dovrai affrontare ostacoli di ogni forma e dimensione. Se vieni sconfitto o se scade il tempo, accedi alla schermata della sconfitta, da cui potrai riavviare il livello corrente, passare al livello successivo (se è sbloccato), tornare alla piattaforma di avvio o tornare al menu principale.



DUE GIOCATORI

Utilizzando due sistemi PSP®, potrai giocare insieme ai tuoi amici o sfidarli. Per avviare una partita per due giocatori, seleziona l'opzione per due giocatori dal menu principale. Se entrambi i giocatori dispongono di una copia di Cube™, seleziona Ad Hoc dal menu per due giocatori, altrimenti seleziona la condivisione gioco.



Ad Hoc

1. Innanzitutto, i giocatori verificano che gli interruttori WLAN di entrambi i sistemi PSP® siano accesi.
2. Il primo giocatore seleziona Ospita partita e sceglie il tipo di partita e il livello.
3. Il secondo giocatore seleziona Partecipa a partita e scegliere il nome del giocatore ospitante.

Condivisione gioco

1. I giocatori verificano che gli interruttori WLAN di entrambi i sistemi PSP® siano accesi.
2. Il giocatore ospitante, nel suo sistema PSP®, seleziona Un giocatore, Blu multigiocatore o Rosa multigiocatore dal menu Condivisione di gioco.
3. Il giocatore ospitato, nel suo sistema PSP®, seleziona la condivisione gioco dal menu principale e seleziona il nome del giocatore ospitante.
4. Il giocatore ospitante conferma il download sul suo sistema PSP® e seleziona il tipo e lo stile di gioco.
5. Il giocatore ospitato segue le istruzioni sul suo sistema PSP® per avviare una partita.

**Le informazioni di gioco rimangono memorizzate nel sistema PSP® del giocatore ospitato fino al riavvio successivo.*

TIPI DI PARTITE PER DUE GIOCATORI

Raccogli

Cerca di raccogliere il massimo di chiavi prima dell'avversario. Vince chi raccoglie più chiavi.



In team

Collabora con un'altro giocatore per raggiungere l'uscita.



Battaglia

Utilizza le bombe e altri stratagemmi per distruggere l'avversario, prima che lui distrugga te!



Gara

Evita gli ostacoli e trasferiscili nel percorso dell'avversario mentre entrambi vi dirigete verso l'uscita.



SALVATAGGIO E CARICAMENTO

Per salvare i dati di gioco, è necessario disporre di una Memory Stick Duo™ o di una Memory Stick PRO Duo™. Sono necessari almeno 576KB di memoria per i salvataggi durante le partite per un giocatore e almeno 640KB per salvare un livello nell'editor di livelli.

Salvataggio nelle partite per un giocatore

La partita viene salvata automaticamente in alcuni punti. Mentre la spia accesso Memory Stick Duo™ lampeggia, non rimuovere la Memory Stick™ né spegnere il sistema PSP®.

Caricamento nelle partite per un giocatore

Dal menu dei titoli, seleziona Carica partita per accedere alla schermata di selezione dei dati. Seleziona i dati da caricare con il tasto  quindi premi il tasto  per uscire.

Salvataggio con l'editor di livelli

All'interno dell'editor di livelli, premi il tasto START per accedere alle opzioni. Seleziona Salva partita per accedere alla schermata di selezione dei dati. Seleziona l'area in cui salvare i dati e premi il tasto , quindi premi il tasto  per uscire.

Caricamento con l'editor di livelli

Dal menu Editor livello, seleziona Carica partita per accedere alla schermata di selezione dei dati. Seleziona i dati da caricare con il tasto , quindi premi il tasto  per uscire.

OPZIONI

Volume musica

Usa i tasti direzionali per spostare la barra del volume a sinistra o a destra per abbassare o alzare il volume della musica.

Volume effetti

Usa i tasti direzionali per spostare la barra del volume a sinistra o a destra per abbassare o alzare il volume degli effetti sonori.

Salvataggio

Ti permette di salvare manualmente la partita quando il salvataggio automatico è disattivato.

Cancella partita

Ti permette di cancellare un file e liberare spazio sulla Memory Stick™.

EDITOR OPZIONI

Consente di creare e modificare livelli di Cube™ personalizzati. Puoi accedere all'editor di livelli dal menu principale.

Menu dell'editor di livelli

Dopo aver selezionato Editor livello dal menu principale, puoi scegliere una delle seguenti opzioni.

Nuovo livello - Ti consente di creare un nuovo livello.

Carica livello - Ti consente di modificare un livello precedentemente salvato.

Comandi editor

Menu



Tasto X

Tasto O

Seleziona

Conferma

Torna al menu precedente

Normal Editing



Tasto L

Tasto R

Sposta in orizzontale

Sposta la griglia in basso

Sposta la griglia in alto

Tasto 	Posiziona entità corrente
Tasto 	Accedi alla modalità di modifica
Tasto 	Apri la finestra delle proprietà
Tasto 	Apri la finestra dell'elenco delle entità
ad analogico	Ruota la telecamera
Tieni premuti i tasti   e muovi il pad analogico verso l'alto	Zoom telecamera +
Tieni premuti i tasti   e muovi il pad analogico verso basso	Zoom telecamera -
Tasto START	Accedi alla schermata di avvio dell'editor di livelli

Modalità di modifica

Tieni premuto il tasto 	Accedi alla modalità di spostamento
Tasto 	Torna alla modalità normale
Tasto 	Elimina entità/Torna alla modalità normale
Tasto 	Copia entità (premi il tasto  per tornare alla modalità normale con l'entità selezionata e copiata come entità di posizionamento corrente)
Tasto 	Gira entità verso sinistra
Tasto 	Gira entità verso destra
Tasto 	Lancia entità in avanti
Tasto 	Lancia entità all'indietro
Tasto 	Sposta entità verso sinistra
Tasto 	Sposta entità verso destra

Move Mode

   	Sposta l'entità selezionata orizzontalmente
Tasto 	Sposta l'entità selezionata verso il basso
Tasto 	Sposta l'entità selezionata verso l'alto

OPZIONI

Puoi accedere a queste opzioni in qualsiasi momento durante l'editing dei livelli premendo il tasto **START**.

Nuovo livello - Ti consente di creare un nuovo livello nell'editor.

Carica livello - Ti consente di caricare e modificare un livello precedentemente salvato.

Salva livello - Ti consente di salvare il livello corrente.

Salva livello come - Ti consente di salvare il livello corrente come nuovo file.

Elimina livello - Ti consente di selezionare ed eliminare un livello salvato.

Livello prova - Ti consente di avviare una partita utilizzando il livello corrente.

Esci dal livello - Ti consente di tornare al menu principale.



ELENCO DELLE ENTITÀ

Premendo il tasto **○** nella modalità di modifica normale, viene visualizzato l'elenco delle entità, che ti consente di accedere a tutte le entità che puoi posizionare all'interno dei tuoi livelli. Evidenzia un'entità e premi il tasto **⊗** per selezionare un'entità e tornare all'editor principale, oppure premi il tasto **○** per annullare l'operazione e tornare all'editor principale.

ELENCO DELLE PROPRIETÀ

Premendo il tasto **▲** mentre sei posizionato su un'entità, viene visualizzato l'elenco delle proprietà, che ti consente di modificare le proprietà dell'entità selezionata. Premi il tasto sinistra per aumentare un valore e il tasto destra per diminuirlo, oppure premi il tasto **✕** per selezionare una sottoentità. In seguito, premi nuovamente il tasto **▲** per tornare all'editor principale. Se premi il tasto **▲** mentre non sei posizionato su un'entità, accederai al tempo del livello e alla musica.

ZONE

Segue un elenco delle zone che dovrai affrontare per ogni difficoltà.

Bassa



Zona rosa

Media



Zona blu

Elevata



Zona viola



Zona porpora



Zona blu marina



Zona gialla



Zona rossa



Zona azzurra



Zona dorata

OGGETTI INTERATTIVI

Oggetti Chiavi



Le chiavi sono disseminate in ciascun livello. Se completi il livello entro il tempo limite Gold e raccogli tutte le chiavi presenti, ti aggiudichi l'Oro del livello. Se ti aggiudichi un Oro in tutti i livelli di una zona, viene sbloccato un livello bonus.

Portale



Rotolaci sopra per uscire dal livello.

Cubo olografico



Dopo che ci rotoli sopra, il tuo cubo diventa invincibile per un periodo di tempo limitato.

Power Ball



Raccogliendola, il tuo cubo ottiene una vampata di energia, che potrai utilizzare per distruggere ogni pericolo nelle immediate vicinanze.

Cubo clone



Raccogliendolo, potrai costruire un blocco nella posizione desiderata.

Freccia guida



Rotilaci sopra per cambiare la direzione di una bomba rotolante.

Freccia appiccicosa



Rotolaci sopra e torna sulla piattaforma per dirigere le bombe rotolanti verso altri pericoli.

Entità

Fragile



Dirigi le bombe verso questi cubi per farli esplodere.

Direzione



Controlla la direzione del cubo del giocatore.

Urto



Il cubo può essere spinto attorno alla piattaforma per costruire ponti. Utile per raggiungere luoghi difficilmente accessibili.

Timer



Rotolandoci sopra, il tempo si blocca. Quando abbandoni il cubo, il conto alla rovescia riprende.

Ascensore



Questo cubo si sposta verso l'alto e il basso o lateralmente. Utile per raggiungere luoghi difficilmente accessibili.

Separator



Rotolaci sopra ma non fermarti, in quanto si separa in pochi secondi. Utile per seminare i nemici.

Leve

Multi



Rotolaci sopra per estendere un singolo cubo lungo una piattaforma più lunga. Utile per raggiungere altre piattaforme.

Vite



Rotolaci sopra per far ruotare una parte della piattaforma.

Ascensore



Rotolaci sopra per far attivare un cubo ascensore.

IA



Attacca il tuo cubo se ti avvicini troppo.



Barriera



Blocca qualsiasi cosa cerchi di attraversarla.

Ventilatore



Spinga il tuo cubo lungo la piattaforma.

Ventilatore



Spinga il tuo cubo lungo la piattaforma.

Sbiadito



Contiene una bomba che viene esposta periodicamente per un breve periodo di tempo.

Forza



Costringe il tuo cubo a rotolare sul cubo successivo.

Contenitore



Ti intrappola per un breve periodo di tempo.

Tiratore



Sferra colpi regolari che, se lo colpiscono, distruggono il tuo cubo.

Lavello



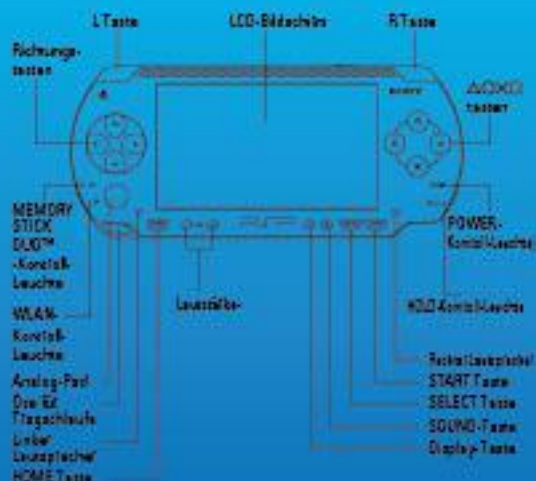
Se ci rotoli sopra, il tuo cubo affonda.

Restrittore



Impedisce momentaneamente al tuo cubo di rotolare verso il lato in cui si trova lo stesso restrittore.

Vor dem Spiel



Spielsteuerung

Menü



Taste

Taste

Auswählen

Bestätigen

Vorheriges Menü aufrufen

Spiel



Analog-Pad

Taste

Taste

Taste

Cube bewegen

Kameraschwenk nach links

Kameraschwenk nach rechts

Kamera drehen

Einzoomen

Auszoomen

Gegenstand aktivieren

STARTEN DES SPIELS

Titelmenü

Wenn das Titelmenü erscheint, kannst du zum Fortfahren eine der drei angezeigten Optionen wählen.



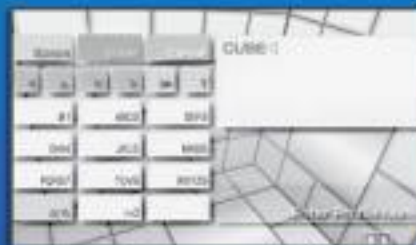
Weiterspielen - Spiel mit dem zuletzt gespeicherten Profil fortsetzen.

Neues Spiel - Es wird ein neues Spiel gestartet.

Spiel laden - Es wird ein zuvor auf dem Memory Stick™ gespeichertes Spiel geladen.

Neues Spiel

Wenn das Hauptmenü angezeigt wird, kannst du eine der fünf folgenden Optionen wählen, um das Spiel zu starten.



Hauptmenü

Wenn das Hauptmenü angezeigt wird, kannst du eine der fünf folgenden Optionen wählen, um das Spiel zu starten.

Ein Spieler - Wähle diese Option für ein Spiel mit einem Spieler.

Zwei Spieler - Wähle diese Option für ein Spiel mit zwei Spielern.

Level-Editor - Wähle diese Option, um eigene Cube™ - Level zu erstellen.

Optionen - Hiermit kannst du Optionen im Spiel anpassen.

Extras - Mit dieser Option greifst du auf Extras im Spiel zu.



EIN SPIELER

Im Ein-Spieler-Spiel kannst du in 135 Levels deine Puzzle-Fertigkeiten trainieren. In jedem Level musst du Aufgaben innerhalb einer bestimmten Zeit lösen, Hindernisse überwinden und Rätsel lösen, um den Ausgang zu erreichen. Anfangs stehen drei Zonen zur Wahl. Wenn du in einem Abschnitt zwei Zonen abschließt, werden schwierigere Zonen im nächsten Abschnitt freigeschaltet.



STARTPLATTFORM

Ein-Spieler-Spiele beginnen an der Startplattform. Von hier aus kannst du auf deine bereits freigeschalteten Levels sowie auf eine Reihe von Trainingsleveln zugreifen, in welchen du die Grundlagen des Spiels erlernst. Um eine Zone zu betreten, rollst du auf ein Portal und wählst eine verfügbare Zone aus der angezeigten Liste. Anfangs ist nur der erste Level in jeder freigeschalteten Zone verfügbar. Je mehr Levels du abschließt, desto mehr werden auf der Liste verfügbar.



In der folgenden Liste sind die von der Startplattform aus wählbaren Portale aufgeführt.

Training - In diesem Portal kannst du lernen, wie man Cube™ spielt. Im Training erfährst du, wie du dich im Spiel bewegst und lernst alles über die Objekte, die dir in jeder Zone begegnen.

Benutzer - Begib dich in dieses Portal, um einen im Level-Editor erstellten Level zu laden.

Leicht - Begib dich in eines von diesen drei Portalen, um in den leichten Zonen zu spielen.

Mittel - Begib dich in eines von diesen drei Portalen, um in den mittleren Zonen zu spielen. Du kannst diese Zonen freischalten, indem du die leichten Zonen absolvierst.

Schwer - Begib dich in eines von diesen drei Portalen, um in den schweren Zonen zu spielen. Du kannst diese Zonen freischalten, indem du die mittleren Zonen absolvierst.

Bonus - In diesem Portal erhältst du Zugang zu geheimen Leveln. Diese Level kannst du freischalten, indem du in jedem Level einer Zone "Golden" verdienst. Wenn du einen Bonuslevel absolvierst, schaltest du Musik für den Level-Editor frei.

GAMEPLAY-BILDSCHIRM

Spieler-Cube

Schlüsselanzeige - Hier wird angezeigt, wie viele Schlüssel du gesammelt hast.

Zeitlimit - Hier wird die Zeit angezeigt, innerhalb derer du den Level abschließen musst.

Gold-Zeitlimit - Hier wird angezeigt, wie viel Zeit du hast, um "Golden" zu verdienen.



PAUSE-MENÜ

Drücke in einem Level die START-Taste, um das Pause-Menü aufzurufen. Mithilfe der Optionen im Pause-Menü kannst du das Spiel fortsetzen, zum nächsten Level springen, zur Startplattform zurückkehren oder das Hauptmenü aufrufen.



SIEGERBILDSCHIRM

Um jedes Level abzuschließen, musst du zum Ausgang rollen. Daraufhin wird der Siegerbildschirm angezeigt. Auf diesem Bildschirm kannst du ablesen, wie lange du für den Level gebraucht und wie viele Schlüssel du gesammelt hast. Wenn du einen Level innerhalb des Gold-Zeitlimits abschließt und alle darin befindlichen Schlüssel einsammelst, erhältst du für dieses Level "Golden".



Mithilfe der Optionen in diesem Bildschirm kannst du mit dem nächsten Level fortfahren, das aktuelle Level neu starten, zur Startplattform zurückkehren oder das Hauptmenü aufrufen.

VERLIERERBILDSCHIRM

In jeder Zone erwarten dich zahlreiche unterschiedliche Gefahren. Wenn du besiegt wirst oder die Zeit abläuft, wird der Verliererbildschirm angezeigt.

Mithilfe der Optionen in diesem Bildschirm kannst du das aktuelle Level neu starten, zum nächsten Level springen (falls es freigeschaltet ist), zur Startplattform zurückkehren oder das Hauptmenü aufrufen.



ZWEI SPIELER

Mit zwei PSP®-Handheld-Konsolen kannst du mit Freunden spielen und sie herausfordern. Um ein Spiel für zwei Spieler zu starten, wählst du im Hauptmenü die Option „Zwei Spieler“. Wenn beide Spieler Cube™ sgeladen haben, wählst du im Zweispieler-Menü die Option „Spontan“. Ansonsten wählst du „Multiplayer“.



Verbindung im Spontan-Modus herstellen

1. Stelle zunächst sicher, dass auf beiden Handheld-Geräten die WLAN-Schalter eingeschaltet sind.
2. Der erste Spieler wählt „Spiel hosten“ und wählt einen Spieltyp und einen Level.
3. Der zweite Spieler wählt „Mitspielen“ und wählt den Namen des hostenden Spielers.

Verbindung mit Game Share (Multiplayer) herstellen

1. Stelle sicher, dass auf beiden PSP®-Handheld-Geräten die WLAN-Schalter eingeschaltet sind.
2. Wähle auf dem Host-PSP® im Menü „Multiplayer“ die Option „Ein Spieler“, „Multiplayer marineblau“, oder „Multiplayer pink“.
3. Wähle auf der untergeordneten PSP® im Hauptmenü zunächst die Option für „Multiplayer-Modus“ und anschließend den Namen des hostenden Spielers.
4. Bestätige den Download auf der Host-PSP®, und wähle dann einen Spieltyp und einen Spielstil.
5. Befolge die Anweisungen auf der untergeordneten PSP®, um ein Spiel zu beginnen.

**Die Spielinformationen verbleiben auf dem untergeordneten PSP®-Handheld-Gerät, bis dieses neu gestartet wird.*

SPIELTYPEN FÜR ZWEI SPIELER

Sammeln

Sammle vor dem anderen Spieler so viele Schlüssel wie möglich. Der Spieler mit den meisten Schlüsseln gewinnt.



Zusammen

Findet gemeinsam den Ausgang.



Sieg

Erledige deinen Gegner mithilfe von Bomben und Lenkraketen ... bevor er dir zuvorkommt.



Rennen

Meide Hindernisse und lege sie deinem Gegner in den Weg, während ihr euch ein Rennen zum Ausgang liefert.



SPEICHERN/LADEN

Zum Speichern von Spieldaten ist ein Memory Stick Duo™ oder ein Memory Stick PRO Duo™ erforderlich. Um in einem Ein-Spieler-Spiel zu speichern müssen mindestens 576 KB Speicherplatz vorhanden sein; zum Speichern eines Levels im Level-Editor sind mindestens 640 KB erforderlich.

Speichern im Ein-Spieler-Modus

In diesem Spiel werden an bestimmten Stellen Daten automatisch gespeichert. Wenn die Memory Stick™-Kontroll-Leuchte leuchtet, darfst du den Memory Stick™ nicht entfernen und die PSP® nicht ausschalten.

Laden im Ein-Spieler-Modus

Wähle im Titelmnü „Spiel laden“, um den Datenauswahl-Bildschirm aufzurufen. Wähle mit der -Taste die Daten, die geladen werden sollen, und drücke dann zum Beenden die -Taste.

Speichern im Level-Editor

Wenn du im Level-Editor die START-Taste drückst, wird das Menü „Optionen“ aufgerufen. Wähle „Spiel speichern“, um den Datenauswahlbildschirm aufzurufen. Lege fest, in welchem Bereich du speichern möchtest, und drücke die -Taste. Drücke zum Beenden abschließend die -Taste.

Laden im Level-Editor

Wähle im Level-Editor „Level laden“, um den Datenauswahlbildschirm aufzurufen. Lege mit der -Taste fest, welche Daten geladen werden sollen, und drücke dann zum Beenden die -Taste.

OPTIONEN

Lautstärke der Hintergrundmusik

Verwende die Richtungstasten zum Erhöhen oder Senken der Lautstärke der Hintergrundmusik, indem du die Leiste nach links oder rechts bewegst.

Lautstärke der Soundeffekte

Verwende die Richtungstasten zum Erhöhen oder Senken der Lautstärke der Soundeffekte, indem du die Leiste nach links oder rechts bewegst.

Spiel speichern

Diese Option erlaubt es dir, dein Spiel manuell abzuspeichern, sollte die automatische Speicherfunktion deaktiviert sein.

Spielstand löschen

Diese Option erlaubt es dir, eine Datei zu löschen, um zusätzlichen Speicherplatz auf dem Memory Stick™ zu schaffen.

LEVEL-EDITOR

Der Level-Editor ist ein Tool, mit dem du deine eigenen Cube™-Levels erstellen und bearbeiten kannst. Den Level-Editor kannst du öffnen, indem du im Hauptmenü die entsprechende Option wählst.

Menü „Level-Editor“

Nachdem du im Hauptmenü „Level-Editor“ gewählt hast, wählst du zum Fortfahren eine der folgenden Optionen:

Neues Level - Wähle diese Option, wenn du einen Level erstellen möchtest.

Level laden - Wähle diese Option, um einen zuvor gespeicherten Level zu laden und zu bearbeiten.

Editor-Steuerungen

Menü



X Taste

O Taste

Wählen

Bestätigen

Vorheriges Menü aufrufen

Bearbeitung



L Taste

R Taste

Horizontal bewegen

Raster nach unten bewegen

Raster nach oben bewegen

 Taste	Platziert aktuelles Objekt
 Taste	Manipulationsmodus aktivieren
 Taste	Eigenschaften-Fenster öffnen
 Taste	Objektlisten-Fenster öffnen
Analog-Pad	Kamera drehen
Halte  - und  - Tasten gedrückt, und drücke den Analog-Pad nach oben	Heranzoomen
Halte  - und  - Tasten gedrückt, und drücke den Analog-Pad nach unten	Herauszoomen
START-Taste	Öffnet den Startbildschirm des Level-Editors

Manipulationsmodus

 Taste gedrückt halten	Bewegungsmodus aktivieren
 Taste	Normalen Modus aufrufen
 Taste	Objekt löschen/normalen Modus aktivieren
 Taste	Objekt kopieren (durch Drücken der  -Taste kehrst du zum normalen Modus zurück, wobei das kopierte Objekt als aktuell zu platzierendes Objekt gewählt ist)
 Taste	Objekt nach links drehen
 Taste	Objekt nach rechts drehen
 Taste	Objekt nach vorne neigen
 Tasten	Objekt nach hinten neigen
 Taste	Objekt nach links bewegen
 Taste	Objekt nach rechts bewegen

Bewegungsmodus

 	Gewähltes Objekt horizontal bewegen
 Taste	Gewähltes Objekt nach unten bewegen
 Taste	Gewähltes Objekt nach oben bewegen

MENÜOPTIONEN

Diese Optionen stehen während der Bearbeitung von Leveln jederzeit durch Drücken der START-Taste zur Verfügung.

Neues Level - Erstelle einen neuen Level im Editor.

Level laden - Lade und Bearbeite einen zuvor gespeicherten Level.

Level speichern - Speichere den aktuellen Level.

Level speichern unter - Speichere den aktuellen Level als neue Datei.

Level löschen - Wähle einen gespeicherten Level, den du löschen möchtest.

Level testen - Beginne ein Spiel mit dem aktuellen Level.

Level beenden - Kehre zum Hauptmenü des Spiels zurück.



LISTE DER EINHEITEN

Drücke im normalen Bearbeitungsmodus die -Taste, um die Liste der Einheiten aufzurufen. Die Liste der Einheiten ermöglicht den Zugriff auf alle Einheiten, die in Leveln platziert werden können. Markiere eine Einheit, und drücke anschließend die -Taste, um sie zu wählen und zum Hauptmenü des Editors zurückzukehren, oder drücke die -Taste, um abzubrechen und zum Hauptmenü des Editors zurückzukehren.

LISTE DER EIGENSCHAFTEN

Wenn du ein platziertes Objekt markierst und die **A**-Taste drückst, wird die Liste der Eigenschaften aufgerufen. Sie ermöglicht es, die Eigenschaften des aktuell gewählten Objekts anzupassen. Die Eigenschaften kannst du folgendermaßen ändern: Drücke die Links-Taste, um einen Wert zu erhöhen, und drücke die Rechts-Taste, um einen Wert zu senken. Durch Drücken der **X**-Taste wählst du eine untergeordnete Einheit. Anschließend drückst du noch einmal die **A**-Taste, um das Hauptmenü des Editors aufzurufen. Wenn du die **A**-Taste drückst, während keine Einheit markiert ist, wird die Level-Zeit und -Musik aufgerufen.

ZONEN

Es folgt eine Liste der Zonen, die du in jedem Schwierigkeitsgrad absolvieren musst.

Leicht



Rosa Zone



Lila Zone



Rote Zone

Mittel



Blaue Zone



Navyblaue Zone



Hellblaue Zone

Schwer



Violette Zone



Gelbe Zone



Goldene Zone

INTERAKTIVE OBJEKTE

Gegenstände

Schlüsse



Schlüssel sind im ganzen Level verteilt. Wenn du alle Schlüssel findest und einen Level innerhalb des Gold-Zeitlimits abschließt, erhältst du für diesen Level "Golden". Wenn du in allen Levels in einer Zone "Golden" verdienst, schaltest du einen Bonuslevel frei.

Portal



Rolle über Portale, um den Level zu verlassen.

Holo-Projektor



Dein Cube wird zeitweilig unbesiegbar, wenn du durch einen Holo-Projektor rollst.

Kraftball



Wenn du diese sammelst, erhält dein Cube einen Energieschub, mit dem du jede Bedrohung in der unmittelbaren Umgebung ausschalten kannst.

Klon-Cube



Sammle einen Klon-Cube ein, um einen Block an einer Stelle einzufügen, an der er nötig ist.

Leitpfeil



Rolle in diese Pfeile, um die Richtung einer Rollbombe zu ändern.

Leit-Klebspfeile



Rolle auf die Klebspfeile und bewege dich zurück zur Plattform, um Rollbomben in andere Bedrohungen zu führen.

Objekte

Zerbrechlicher Cube



Leite Bomben in diese Cubes, um sie explodieren zu lassen.

Direkt-Cube



Steuert die Richtung des Cubes des Spielers.

Schiebe-Cube



Diese Cubes kannst du umherschieben, um Brücken zu bauen. Sehr nützlich zum Erreichen schwer zugänglicher Orte.

Timer-Cube



Wenn du auf einen Timer-Cube rollst, bleibt die Zeit stehen. Sobald du runterrollst, startet der Timer wieder.

Vator-Cube



Diese Cubes bewegen sich nach oben, unten und seitwärts. Sehr nützlich zum Erreichen schwer zugänglicher Orte.

Splitter-Cube



Wenn du über diese Cubes rollst, darfst du nicht stehen bleiben, denn sie verschwinden nach wenigen Sekunden. Sie eignen sich für das Abschütteln von Gegnern.

Schalter

Multi



Rolle durch das Multisymbol, um einen einzelnen Cube in eine längere Plattform zu verwandeln. Auf diese Weise kannst du andere Plattformen erreichen.

Drehen



Rolle durch das Drehsymbol, um einen Teil einer Plattform zu drehen.

Vator



Rolle durch das Vator-Symbol, um einen Vator-Cube zu aktivieren.

Gefahren



Greift deinen Cube an, wenn du dich zu sehr näherst.



Barriere



Barrieren halten alles auf, was hindurch möchte.

Bombe



Wenn du mit einer Bombe zusammenstößt, explodiert dein Cube.

Ventilator



Ventilatoren schieben deinen Cube auf der Plattform an.

Auflöse-Cubes



Enthält eine Bombe, die periodisch für kurze Zeit sichtbar wird.

Kraft



Zwingt deinen Cube, auf den nächsten Cube zu rollen.

Fixierung



Hält dich zeitweilig an einem Ort fest.

Schießmechanismus



Zeitlich abgestimmte Schüsse, die deinen Cube zerstören, wenn er getroffen wird.

Absenker



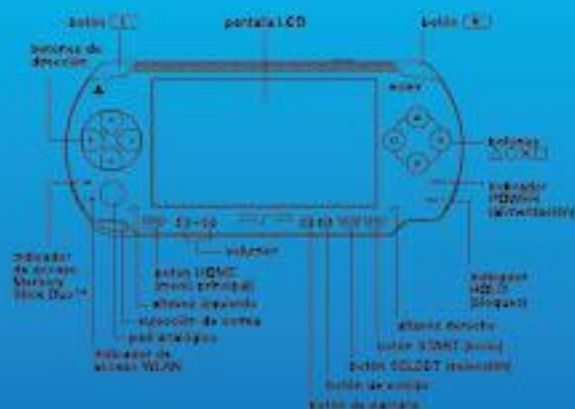
Dein Cube sinkt nach unten, wenn du auf einen Absenker rollst.

Restriktor



Sorgt zeitweilig dafür, dass dein Cube nicht auf die Seite rollt, auf der sich der Restriktor befindet.

Preparación



Controles

Controles del menú



Botón X

Botón O

Seleccionar opción
Confirmar la selección
Volver al menú anterior

Controles del juego



Botón L

Botón R

Pad analógico

Botón A

Botón B

Botón X

Mover cubo
Mover la cámara hacia la izquierda
Mover la cámara hacia la derecha
Girar la cámara
Acercar la cámara
Alejar la cámara
Activar objeto

INICIO DEL JUEGO

Menú de inicio

Cuando aparezca el menú de inicio, elige una de estas opciones:

Continuar partida - continúa la partida con el último perfil guardado.

Nueva partida - empieza una partida nueva.

Cargar partida - carga una partida guardada en el Memory Stick™.



Partida nueva

Si eliges la opción Nueva partida, se abrirá la pantalla Enter Profile Name (introducir nombre de perfil). Escribe tu nombre y selecciona Introducir para ir al menú principal.



Menú principal

En el menú principal, elige una de las cinco opciones siguientes para empezar la partida.

Un jugador - empieza una partida para un solo jugador.

Dos jugadores - empieza una partida para dos jugadores.

Editor niveles - abre un editor que te permite crear tu propio nivel de Cube™.

Opciones - permite ajustar las opciones del juego.

Extras - sirve para acceder al material adicional del juego.



UN JUGADOR

Las partidas para un jugador constan de 135 niveles llenos de enrevesados puzles. En cada uno tendrás que resolver pruebas contrarreloj, esquivar obstáculos y desentrañar acertijos para encontrar la salida. Al principio sólo tendrás tres zonas entre las que elegir, pero al terminar dos zonas de una sección podrás acceder a zonas más difíciles en la siguiente.



PLATAFORMA DE INICIO

Las partidas para un jugador empiezan en la plataforma de inicio, desde la que se accede a los niveles desbloqueados y a los de práctica. Para entrar en una zona, dirígete hacia un portal y elige uno de los niveles de la lista. Al principio sólo podrás ir al primer nivel de cada zona; los demás aparecerán en la lista a medida que los termines.



A continuación se indican los niveles a los que puedes acceder desde la plataforma.

Entrenamiento - entra en este portal para aprender a jugar a Cube™, aprender los movimientos básicos y familiarizarte con las entidades de cada zona.

Personalizado - entra en uno de estos tres portales para cargar niveles creados en el editor.

Fácil - entra en uno de estos tres portales para ir a las zonas fáciles.

Medio - entra en uno de estos tres portales para ir a las zonas de dificultad media. Sólo podrás acceder a ellas cuando termines las fáciles.

Difícil - entra en uno de estos tres portales para ir a las zonas difíciles. Sólo podrás acceder a ellas cuando termines las de dificultad media.

Bonus - entra en este portal para ir a los niveles secretos, accesibles al conseguir la puntuación "Dorado" en todos niveles de una zona. Si terminas uno de los niveles extra, desbloquearás pistas musicales para el editor de niveles.

PANTALLA DEL JUEGO

Cubo del jugador

Key Count (número de llaves) - indica cuántas llaves has acumulado.

Time Limit (límite de tiempo) - indica cuánto tiempo te queda para terminar el nivel.

Gold Time Limit (límite de tiempo "Dorado") - indica cuánto tiempo te queda para conseguir la puntuación "Dorado".



MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón **START** (inicio) durante la partida para abrir el menú de pausa. Desde este menú puedes reanudar la partida, volver a empezar el nivel, pasar al nivel siguiente o regresar a la plataforma de inicio o al menú principal.



PANTALLA DE VICTORIA

El nivel termina cuando alcances la salida. A continuación pasarás a la pantalla de victoria, donde podrás consultar cuánto has tardado en superarlo y cuántas llaves has conseguido. Si terminas un nivel dentro del límite de tiempo "Dorado", conseguirás la puntuación "Dorado".



Desde la pantalla de victoria podrás repetir el nivel, pasar al siguiente o volver a la plataforma de inicio o al menú principal.

PANTALLA DE DERROTA

Todas las zonas del juego están llenas de peligros. Si pierdes o se agota el tiempo, pasarás a la pantalla de derrota, desde la que podrás repetir el nivel, pasar al siguiente (si ya tienes acceso a él) o volver a la plataforma de inicio o al menú principal.



DOS JUGADORES

Si tienes dos sistemas PSP®, podrás jugar con un amigo o enfrentarte a él. Para empezar una partida para dos jugadores, elige la opción Dos jugadores del menú principal. Si los dos tenéis un disco de Cube™, elige la opción Ad hoc del menú para dos jugadores. Si no es así, elige Gameshare.



Conexión con el modo Ad hoc

1. Los indicadores de acceso WLAN deben estar encendidos en ambos sistemas PSP®.
2. El primer jugador debe elegir la opción Albergar partida y, a continuación, un tipo de juego y un nivel.
3. El segundo jugador debe elegir la opción Unirse a partida y, a continuación, el nombre del anfitrión.

Conexión mediante la opción Game Share (compartir juego)

1. Los indicadores de acceso WLAN deben estar encendidos en ambos sistemas PSP®.
2. El jugador que haga de anfitrión seleccionará una de las siguientes opciones del menú Gameshare en el sistema PSP®: un jugador, multijugador marina o multijugador rosa.
3. El jugador que se una a la partida seleccionará la opción Gameshare del menú principal de su sistema PSP® y, a continuación, el nombre del anfitrión.
4. Una vez hecho esto, el anfitrión confirmará la descarga en su sistema PSP® y elegirá un tipo y un estilo de partida.
5. El otro jugador deberá seguir las instrucciones que aparezcan en su sistema PSP® para empezar la partida.

**Los datos del juego permanecerán en el sistema PSP® del jugador que se una a la partida hasta que el sistema se reinicie.*

TIPOS DE PARTIDAS PARA DOS JUGADORES

Consigue

Recoge el mayor número de llaves posible antes que el otro jugador. El que consiga más ganará la partida.



Coop

Colabora con el otro jugador para encontrar la salida.



Lucha

Usa bombas y flechas para acabar con tu rival... antes de que él haga lo propio contigo.



Carrera

Sortea los obstáculos mientras corres y pónselos en medio a tu rival para llegar antes que él a la salida.



GUARDADO Y CARGA DE DATOS

Para guardar datos de las partidas se necesita un Memory Stick Duo™ o un Memory Stick PRO Duo™. Los requisitos mínimos de memoria son 576 KB para partidas de un jugador y 640KB para guardar niveles en el editor.

Guardado de datos en partidas para un jugador

Los datos se guardan automáticamente cada cierto tiempo. No quites el Memory Stick™ ni apagues el sistema PSP® mientras el indicador de acceso Memory Stick Duo™ esté parpadeando.

Carga de datos en partidas para un jugador

Selecciona la opción Cargar partida en el menú de inicio para pasar a la pantalla de selección de datos (Data Select Screen). Selecciona los datos que quieras cargar con el botón  y pulsa el botón  para salir.

Guardado de datos en el editor de niveles

Pulsa el botón START (inicio) para abrir el menú de opciones. Selecciona la opción Guardar partida para pasar a la pantalla de selección de datos (Data Select Screen). Elige la zona en la que quieres guardar con el botón  y pulsa el botón  para salir.

Carga de datos en el editor de niveles

Selecciona la opción Cargar nivel en el editor de niveles para pasar a la pantalla de selección de datos (Data Select Screen). Selecciona los datos que quieras cargar con el botón  y pulsa el botón  para salir.

OPCIONES

Volumen de la música

El volumen de la música se ajusta con los botones direccionales. Mueve la barra hacia la izquierda para bajarlo o hacia la derecha para subirlo.

Volumen de los efectos

El volumen de los efectos se ajusta con los botones direccionales. Mueve la barra hacia la izquierda para bajarlo o hacia la derecha para subirlo.

Guardar partida

Esta opción te permite guardar la partida manualmente cuando la función de autoguardado está desactivada.

Borrar partida

Esta opción te permite borrar un archivo y liberar espacio en el Memory Stick™.

EDITOR NIVELES

Con el editor de niveles, al que se accede desde el menú principal, podrás crear y modificar tus propios niveles de Cube™.

Menú del editor de niveles

El menú del editor de niveles consta de dos opciones:

Nuevo nivel - crea un nivel nuevo.

Cargar nivel - carga un nivel guardado carlo.

Controles del editor de niveles

Controles del menú



Botón X

Botón O

Seleccionar opción

Confirmar la selección

Volver al menú anterior

Edición normal



Botón L

Botón R

Moverse en horizontal

Mover la cuadrícula hacia abajo

Mover la cuadrícula hacia arriba

Botón 	Colocar la entidad actual
Botón 	Modo de manipulación
Botón 	Abrir la ventana de propiedades
Botón 	Abrir la lista de entidades
Pad analógico	Girar la cámara
Botones  y  (mantener pulsados) y arriba en el pad analógico	Acercar la cámara
Botones  y  (mantener pulsados) y abajo en el pad analógico	Alejar la cámara
Botón START (inicio)	Abrir la pantalla de inicio del editor de niveles

Modo de manipulación

Botón  (mantener pulsado)	Pasar al modo de movimiento
Botón 	Volver al modo normal
Botón 	Borrar entidad/volver al modo normal
Botón 	Copiar entidad (al pulsar el botón  se vuelve al modo normal, y la entidad copiada pasa a ser la seleccionada en ese momento)
Botón 	Girar la entidad hacia la izquierda
Botón 	Girar la entidad hacia la derecha
Botón 	Inclinar la entidad hacia delante
Botón 	Inclinar la entidad hacia atrás
Botón 	Orientar la entidad hacia la izquierda
Botón 	Orientar la entidad hacia la derecha

Modo de movimiento

	Mover la entidad seleccionada en horizontal
Botón 	Mover la entidad seleccionada hacia abajo
Botón 	Mover la entidad seleccionada hacia arriba

OPCIONES DEL MENÚ

Todas estas opciones pueden seleccionarse pulsando el botón START (inicio) desde el editor de niveles.

Nuevo nivel - crea un nivel nuevo.

Cargar nivel - carga un nivel guardado para editarlo.

Guardar nivel - guarda el nivel seleccionado.

Guardar nivel como - guarda el nivel seleccionado como un archivo nuevo.

Borrar nivel - permite seleccionar y borrar niveles guardados.

Probar nivel - empieza una partida en el nivel seleccionado.

Exit Level (salir del nivel) - vuelve al menú principal.



LISTA DE ENTIDADES

La lista de entidades que pueden colocarse en los niveles se abre al pulsar el botón  en el modo de edición normal. Para seleccionar una entidad, resáltala y pulsa el botón  para volver al menú del editor. Con el botón , volverás al editor sin seleccionarla.

LISTA DE PROPIEDADES

Si pulsas el botón  abre una entidad se abrirá la lista de propiedades, donde podrás cambiar sus características. Pulsa los botones hacia la izquierda y hacia la derecha para cambiar un valor y el botón  para seleccionar una entidad secundaria. A continuación, vuelve a pulsar el botón  para volver al editor principal. Si no tienes el cursor situado sobre una entidad al pulsar el botón  se mostrarán el reloj y la música del nivel.

ZONAS

A continuación se indican las zonas de cada nivel de dificultad.

Fácil



Zona rosa



Zona púrpura



Zona roja

Dificultad media



Zona azul



Zona marina



Zona agua

Dificultad alta



Zona violeta



Zona amarilla



Zona dorada

OBJETOS INTERACTIVOS

Objetos

Llaves



Las llaves están desperdigadas por los niveles. Si las encuentras todas y terminas el nivel dentro del límite "Dorado", conseguirás la puntuación "Dorado". Si la consigues en todos los niveles de una zona, se desbloqueará un nivel extra.

Portales



Pasa rodando por encima de ellos para salir del nivel.

Holocubos



Si atraviesas un holocubo, tu cubo se volverá invencible durante unos instantes.

Bolas energéticas



Recógelas para llenar tu cubo de energía y destruir los objetos peligrosos que te rodean.

Clonicubos



Recoge un clonicubo cuando necesites construir un bloque en algún lugar.

Flechas



Pasa por encima de las flechas para desviar las bombas rodantes.

Flechas adhesivas



Pasa por encima de las flechas adhesivas y vuelve a pegarlas en otra plataforma para mover las bombas rodantes hacia otros objetos peligrosos.

Entidades

Rompibles



Mueve las bombas hacia estos cubos para hacerlos explotar.

Direct (cubos de dirección)



Controlan la dirección del cubo del jugador.

Pulsacubos



Empújalos hacia la plataforma para construir puentes y llegar a lugares de difícil acceso.

Tempocubos



Pasa por encima de ellos para detener el tiempo. En cuanto los atraveses, el reloj se pondrá de nuevo en marcha.

Ascencubos



Cubos ascensores que se mueven en lateral o en vertical y sirven para llegar a lugares de difícil acceso.

Elementos frágiles



Pasa por encima sin detenerte, ya que estos bloques rompen en cuestión de segundos. Úsalos para desembarazarte de tus rivales.

Desencadenantes de acciones

Multiiconos



Atraviésalos para convertir un cubo en una plataforma más larga y superar abismos.

Iconos de giro



Pasa por encima para hacer girar parte de una plataforma.

Iconos ascensor



Pasa por encima para activar un ascencubo.

Objetos peligrosos



Te atacarán si te acercas.



Barreras



Impiden el paso de otros objetos.

Bombas



Tu cubo explotará al chocar con ellas.

Ventiladores



Hacen que el cubo se deslice por la plataforma.

Sombracubos



Contienen una bomba que se activa unos instantes cada cierto tiempo.

Fuerza



La fuerza empujará tu cubo hacia el cubo siguiente.

Sujetadores



Te mantendrán inmóvil durante unos instantes.

Tiradores



Disparan cada cierto tiempo y te destruirán si te alcanzan.

Agujeros



Si chocas con ellos, tu cubo se hundirá.

Limitadores



Detienen tu cubo e impiden que siga rodando de su lado.